

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-210237

(43)Date of publication of application : 30.07.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/00
A63F 13/10
A63F 13/12
G06F 3/00
G06F 13/00
G06F 17/60

(21)Application number : 2001-008051

(71)Applicant : UPR:KK

(22)Date of filing : 16.01.2001

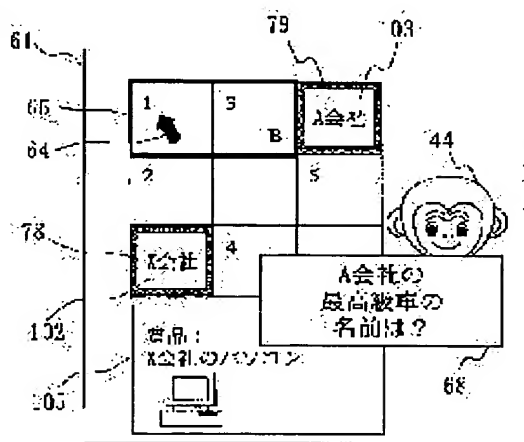
(72)Inventor : MIKAMI TSUTOMU
TAKAYAMA OSAMU
KIMURA MITSURU

(54) CROSSWORD PUZZLE PROVIDING DEVICE, GAME PROVIDING DEVICE AND METHOD THEREOF

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an attractive crossword puzzle.

SOLUTION: A key 68 in the lateral direction (or a key 69 in the vertical direction) is displayed by indicating a position of a panel 52 with a cursor 64. A banner advertisement 103 of the A company is displayed in an unused frame 79 to provide a hint for the key 68 in the lateral direction.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision]

of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-210237

(P2002-210237A)

(43) 公開日 平成14年7月30日 (2002.7.30)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	J 2 C 0 0 1
13/10		13/10	5 E 5 0 1
13/12		13/12	C
			Z
G 0 6 F 3/00	6 5 1	G 0 6 F 3/00	6 5 1 A
審査請求 未請求 請求項の数16 O L (全 13 頁) 最終頁に続く			

(21) 出願番号 特願2001-8051(P2001-8051)

(22) 出願日 平成13年1月16日 (2001.1.16)

(71) 出願人 501020671

株式会社ユー・ピー・アール

東京都渋谷区神宮前一丁目14番34号 森ビル

(72) 発明者 三上 孜

東京都渋谷区神宮前一丁目14番34号 森ビル 株式会社ユー・ピー・アール内

(72) 発明者 ▲高▼山 理

東京都渋谷区神宮前一丁目14番34号 森ビル 株式会社ユー・ピー・アール内

(74) 代理人 100099461

弁理士 溝井 章司 (外2名)

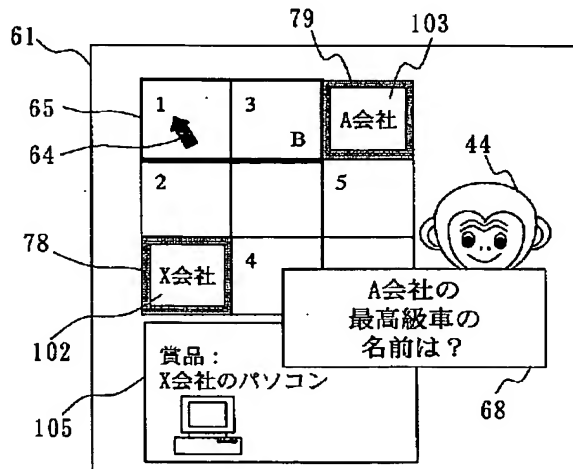
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 クロスワードパズル提供装置及びゲーム提供装置及びこれらの方法

(57) 【要約】

【課題】 魅力的なクロスワードパズルを提供したい。

【解決手段】 カーソル64によりパネル52の位置を指定することにより、ヨコのカギ68 (或いは、タテのカギ69) を表示する。また、不使用枠79にA会社バナー広告103を表示し、ヨコのカギ68のヒントを提供する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ネットワークを介してクロスワードパズルを提供するクロスワードパズル提供装置であって、解答の対象となっている対象ワードをユーザから選択させ、解答の対象となっている対象ワードの選択により、その対象ワードを導き出すためのカギをユーザに表示することを特徴とするクロスワードパズル提供装置。

【請求項2】 上記クロスワードパズル提供装置は、クロスワードパズルに用いる複数枠からなるパネルを表示画面に表示するパネル表示部と、

パネル表示部により表示画面に表示されたパネルの一枚をカーソルより選択させ、タテとヨコとの少なくともいずれかの方向のカギをユーザに提供するカギ提供部と、カギ提供部により提供されたカギに基づく解答文字列の入力を受け付け、受け付けた解答文字列をそのカギの示す方向に表示する解答文字列入力表示部とを備えたことを特徴とする請求項1記載のクロスワードパズル提供装置。

【請求項3】 上記カギ表示部は、音と静止画と動画との少なくともいずれかをを用いてカギを提供することを特徴とする請求項2記載のクロスワードパズル提供装置。

【請求項4】 上記カギ表示部は、キャラクタを表示してキャラクタからカギを提供させることを特徴とする請求項2記載のクロスワードパズル提供装置。

【請求項5】 上記パネルは、使用しない不使用枠を有し、

上記クロスワードパズル提供装置は、更に、上記不使用枠をヒントを提供するヒント枠とし、ヒント枠がカーソルにより選択されたとき解答のためのヒントを提供するヒント提供部を備えたことを特徴とする請求項2記載のクロスワードパズル提供装置。

【請求項6】 上記パネルは、使用しない不使用枠を有し、

上記クロスワードパズル提供装置は、更に、上記不使用枠に広告を表示する広告部を備えたことを特徴とする請求項2記載のクロスワードパズル提供装置。

【請求項7】 ネットワークを介してゲームを提供するゲーム提供装置であって、ゲーム環境表示部を表示画面に表示するゲーム環境表示部と、

ゲーム環境表示部により表示されたゲーム環境の少なくとも一部に広告を表示する広告表示部とを備えたことを特徴とするゲーム提供装置。

【請求項8】 上記広告表示部は、ゲームの進行状況に基づいて、上記広告の内容を変更することを特徴とする請求項7記載のゲーム提供装置。

【請求項9】 上記ゲーム環境表示部は、ゲーム環境として不使用枠を有するクロスワードパズルを表示するクロスワードパズル表示部を備え、

上記広告表示部は、クロスワードパズルの不使用枠に広

告を表示する広告部を備えたことを特徴とする請求項7記載のゲーム提供装置。

【請求項10】 上記広告部は、クロスワードパズルのカギに対する解答を得るためのヒントを提供しているホームページにリンクしているバナー広告を表示することを特徴とする請求項9記載のゲーム提供装置。

【請求項11】 上記ゲーム環境表示部は、ゲーム環境の一部として、麻雀卓、ルーレット卓、トランプ卓、将棋盤、碁盤、オセロ盤、双六盤、野球場、サッカー場、格闘・戦闘場、リング等のゲーム盤を表示し、上記広告表示部は、ゲーム盤の少なくとも一部にバナー広告を表示することを特徴とする請求項7記載のゲーム提供装置。

【請求項12】 上記ゲーム環境表示部は、ゲーム環境の一部として、麻雀パイ、ルーレットチップ、トランプカード、将棋の駒、碁石、オセロチップ、双六の駒、登場人物、競技者等のゲームチップを表示し、上記広告表示部は、ゲームチップにバナー広告を表示することを特徴とする請求項7記載のゲーム提供装置。

【請求項13】 ネットワークを介してクロスワードパズルを提供するクロスワードパズル提供方法であって、解答の対象となっている対象ワードをユーザから選択させ、解答の対象となっている対象ワードの選択により、その対象ワードを導き出すためのカギをユーザに表示することを特徴とするクロスワードパズル提供方法。

【請求項14】 上記クロスワードパズル提供方法は、クロスワードパズルに用いる複数枠からなるパネルを表示画面に表示し、

表示画面に表示されたパネルの一枚をカーソルより選択させ、タテとヨコとの少なくともいずれかの方向のカギをユーザに提供し、

提供されたカギに基づく解答文字列の入力を受け付け、受け付けた解答文字列をそのカギの示す方向に表示することを特徴とする請求項13記載のクロスワードパズル提供方法。

【請求項15】 ネットワークを介してゲームを提供するゲーム提供方法であって、ゲーム環境を表示画面に表示するとともに、表示されたゲーム環境の少なくとも一部に広告を表示することを特徴とするゲーム提供方法。

【請求項16】 請求項13から15のいずれかに記載の提供方法をコンピュータに実行させるプログラムをコンピュータ読み取り可能に記録した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、例えば、クロスワードパズルを電子的に提供するクロスワードパズル提供装置及び方法に関するものである。また、ネットワークを介して広告を伴ったゲームを提供するゲーム提供装置及び方法に関するものである。

【0002】

【従来の技術】図24は、新聞や雑誌等に掲載されるクロスワードパズルを示す図である。図においては、3×3のマス目（以下、枠ともいう）を持ったクロスワードパズルが表示されている。利用者は、ヨコのカギとタテのカギに対して解答を連想し、連想した解答をマス目に記入することによりパズルを完成させる。

【0003】一方、図25は、コンピュータの表示画面に表示されるブラウザを示している。ホームページをアクセスする場合、そのホームページには、バナー広告が

【0004】

【発明が解決しようとする課題】図24に示すように、従来のクロスワードパズルは、紙面を用いて行うものであり、ヨコのカギとタテのカギは文字を用いて提供されていた。また、ヨコのカギとタテのカギを紙面上に印刷する必要があり、紙面上に大きな面積を必要としていた。一方、図25に示すように、従来のコンピュータの表示画面に表示されるバナー広告は、アクセス者が実際に見たいホームページの内容の外側に掲載されているものであり、アクセス者がバナー広告に注目することは稀であり、その広告効果が薄いという課題があった。また、図25に示すように、バナー広告を表示した分だけ（高さHだけ）ホームページの内容が画面下に移動してしまうため、ホームページの内容を表示する画面が高さH分だけ少なくなってしまうという欠点があった。

【0005】この発明の好適な実施の形態は、クロスワードパズルを新聞や雑誌等の紙面ではなく、コンピュータを用いて実行できるようにすることを目的とする。

【0006】また、この発明の好適な実施の形態は、従来の紙面により提供されているクロスワードパズルよりも魅力的なクロスワードパズルを提供することを目的とする。

【0007】また、この発明の好適な実施の形態は、ゲームと広告を一体化した広告効果の高いゲームシステムを提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】この発明に係るクロスワードパズル提供装置は、ネットワークを介してクロスワードパズルを提供するクロスワードパズル提供装置であって、解答の対象となっている対象ワードをユーザから選択させ、解答の対象となっている対象ワードの選択により、その対象ワードを導き出すためのカギをユーザに表示することを特徴とする。

【0009】上記クロスワードパズル提供装置は、クロスワードパズルに用いる複数枠からなるパネルを表示画

面に表示するパネル表示部と、パネル表示部により表示画面に表示されたパネルの枠をカーソルより選択させ、タテとヨコとの少なくともいずれかの方向のカギをユーザに提供するカギ提供部と、カギ提供部により提供されたカギに基づく解答文字列の入力を受け付け、受け付けた解答文字列をそのカギの示す方向に表示する解答文字列入力表示部とを備えたことを特徴とする。

【0010】上記カギ表示部は、音と静止画と動画との少なくともいずれかを用いてカギを提供することを特徴とする。

【0011】上記カギ表示部は、キャラクタを表示してキャラクタからカギを提供させることを特徴とする。

【0012】上記パネルは、使用しない不使用枠を有し、上記クロスワードパズル提供装置は、更に、上記不使用枠をヒントを提供するヒント枠とし、ヒント枠がカーソルにより選択されたとき解答のためのヒントを提供するヒント提供部を備えたことを特徴とする。

【0013】上記パネルは、使用しない不使用枠を有し、上記クロスワードパズル提供装置は、更に、上記不使用枠に広告を表示する広告部を備えたことを特徴とする。

【0014】この発明に係るゲーム提供装置は、ネットワークを介してゲームを提供するゲーム提供装置であって、ゲーム環境表示部を表示画面に表示するゲーム環境表示部と、ゲーム環境表示部により表示されたゲーム環境の少なくとも一部に広告を表示する広告表示部とを備えたことを特徴とする。

【0015】上記広告表示部は、ゲームの進行状況に基づいて、上記広告の内容を変更することを特徴とする。

【0016】上記ゲーム環境表示部は、ゲーム環境として不使用枠を有するクロスワードパズルを表示するクロスワードパズル表示部を備え、上記広告表示部は、クロスワードパズルの不使用枠に広告を表示する広告部を備えたことを特徴とする。

【0017】上記広告部は、クロスワードパズルのカギに対する解答を得るためのヒントを提供しているホームページにリンクしているバナー広告を表示することを特徴とする。

【0018】上記ゲーム環境表示部は、ゲーム環境の一部として、麻雀卓、ルーレット卓、トランプ卓、将棋盤、碁盤、オセロ盤、双六盤、野球場、サッカー場、格闘・戦闘場、リング等のゲーム盤を表示し、上記広告表示部は、ゲーム盤の少なくとも一部にバナー広告を表示することを特徴とする。

【0019】上記ゲーム環境表示部は、ゲーム環境の一部として、麻雀パイ、ルーレットチップ、トランプカード、将棋の駒、碁石、オセロチップ、双六の駒、登場人物、競技者等のゲームチップを表示し、上記広告表示部は、ゲームチップにバナー広告を表示することを特徴とする。

【0020】この発明に係るクロスワードパズル提供方法は、ネットワークを介してクロスワードパズルを提供するクロスワードパズル提供方法であって、解答の対象となっている対象ワードをユーザから選択させ、解答の対象となっている対象ワードの選択により、その対象ワードを導き出すためのカギをユーザに表示することを特徴とする。

【0021】上記クロスワードパズル提供方法は、クロスワードパズルに用いる複数枠からなるパネルを表示画面に表示し、表示画面に表示されたパネルの一枚をカーソルより選択させ、タテとヨコとの少なくともいずれかの方向のカギをユーザに提供し、提供されたカギに基づく解答文字列の入力を受け付け、受け付けた解答文字列をそのカギの示す方向に表示することを特徴とする。

【0022】この発明に係るゲーム提供方法は、ネットワークを介してゲームを提供するゲーム提供方法であって、ゲーム環境を表示画面に表示するとともに、表示されたゲーム環境の少なくとも一部に広告を表示することを特徴とする。

【0023】この発明は、上記クロスワードパズル提供方法又は上記ゲーム提供方法をコンピュータに実行させるプログラムであることを特徴とする。

【0024】

【発明の実施の形態】実施の形態1. 図1は、この実施の形態のシステム全体図である。クロスワードパズル提供サーバ51は、この実施の形態のクロスワードパズル提供装置の一例である。クロスワードパズル提供サーバ51は、インターネット53を介してPC（パーソナルコンピュータ）54、PC55、PC56からアクセスされる。また、携帯電話58、携帯電話（又は、パーソナルデジタルアシスタントPDA）59も基地局57とインターネット53を介してクロスワードパズル提供サーバ51にアクセスする。提供企業（A会社）41、提供企業（B会社）43は、広告を提供したり、景品や商品を提供する企業のシステムである。提供企業（A会社）41、提供企業（B会社）43については、実施の形態2において説明する。

【0025】図2は、クロスワードパズル提供サーバ51の内部構成図である。クロスワードパズル提供サーバ51は、OS（オペレーティングシステム）81とCPU（中央処理装置）83とFXD（固定ディスク）84を備えている。FXD84は、光ディスク、コンパクトディスク等の他の記録媒体でもよい。FXD84には、クロスワードパズル提供プログラム85が記憶されている。クロスワードパズル提供プログラム85は、FXD84から読み出され、OS81及びCPU83により実行されるプログラムである。クロスワードパズル提供プログラム85は、利用者のPCや携帯電話やPDAに対して以下に述べるクロスワードパズルを提供するソフトウェアプログラムである。クロスワードパズル提供プロ

グラム85は、一部又は全部がハードウェアで実現されていてもよい。クロスワードパズル提供プログラム85は、例えば、図3に示すように、PC54又は携帯電話58の表示画面61に対してクロスワードパズルを表示するものである。クロスワードパズル提供プログラム85のパネル表示部86は、図3に示す3×3の9枠からなるパネル52を表示するものである。パネル表示部86は、クロスワードパズル表示部21とも呼ばれる。パネル表示部86は、FXD84に記憶されたクロスワードパズルのパネル93を読み込み、表示画面61に表示するものである。

【0026】カギ提供部87は、パズルを解くためのカギを提供するものである。文字カギ表示部24は、文字カギ94を読み出し、表示画面61に表示するものである。音カギ出力部25は、音カギ95を読み出し、音声や音楽をスピーカ63に出力するものである。静止画カギ表示部26は、静止画カギ96を読み出し、静止画を表示画面61に表示するものである。動画カギ表示部27は、動画カギ97を読み出し、動画を表示画面61に表示するものである。キャラクタ表示部28は、イヌやネコやサルやウサギ等のキャラクタ98を読み出し、表示画面61に表示するものである。解答文字列入力表示部88は、マウス60及びマイク62及びキーボード49から入力された解答文字列を入力し、パネル52の指定された枠に表示するものである。ヒント提供部89は、ヒント99を読み出し、パネル52の不使用枠78及び不使用枠79に表示するものである。広告表示部90は、提供企業（A会社）41又は提供企業（B会社）43からの広告100をFXD84から読み出し、表示画面61のいずれか、或いは、パネル52のいずれかの場所に表示するものである。特に、バナー広告部30は、パネル52の不使用枠78及び不使用枠79にバナー広告を表示するものである。エラー表示部91は、エラーメッセージ101を読み出し、表示画面61に表示するものである。或いは、エラーメッセージ101をスピーカ63に出力するものである。

【0027】図4は、クロスワードパズル提供プログラム85の動作を示すフローチャートである。S10において、パネル表示部86が表示画面61にパネル52を表示する。次に、S12において、利用者からの枠の選択を待つ。図3において、カーソル64が枠71にポイントされ、右クリックが押された場合には、利用者が横方向の単語を解答するものとし、対象ワード65を太枠表示する。また、左クリックが押された場合には、縦方向の単語の解答をするものとする。右クリックが押された場合、S17において、キャラクタ表示部28がサルキャラクタ44を表示する。次に、S18において、文字カギ表示部24が対象ワード65と重ならないようにカギ表示窓67を表示し、文字カギ94からヨコの文字カギを読み出してヨコのカギ68を表示する。同時に、

S19において、ヨコのカギ68に対応する音カギ95又は静止画カギ96又は動画カギ97がある場合には、それぞれ音カギ出力部25又は静止画カギ表示部26又は動画カギ表示部27が対応するカギを出力する。例えば、ヨコのカギ68をサルキャラクタ44に読ませて、スピーカ63から音声として出力するようにしてもよい。なお、カギの表示は音声のみでもよいし、静止画のみでもよいし、動画のみでも構わない。或いは、文字のみでも構わない。また、これらの組み合わせであっても構わない。音声のみでカギを出力する場合は、画面は、

【0028】左クリックが押された場合には、S14、S15、S16の動作を行う。S14において、ウサギキャラクタ45を表示し、S15、S16において、タテのカギを表示出力する。次に、クロスワードパズル提供プログラム85は、S25において、解答者からの入力を受け付ける。この入力は、キーボード49による文字入力、或いは、マイク62からの音声入力が考えられる。或いは、マウス60からの入力による場合もあり得る。

【0029】次に、S21において、全ての枠が解答で埋まっていない場合には、再びS12に戻り、前述した動作が繰り返される。S21において、全ての枠が埋まったと判断された場合には、S22において、全ての問いに対する解答が正解か否かが判断され、1つでも間違いがある場合には、S23において、エラー表示部91がエラーメッセージ101を表示する。そして、再びS12に戻り、修正を促す。S22において、正解の場合には、このパズルを終了する。

【0030】図5は、カーソル64が枠71にある場合に、左クリックを押された場合を示している。この場合には、前述したように、対象ワード65がタテの単語になる。図5の場合には、図4のフローチャートのS14、S15、S16が動作して、カギ表示窓67が表示され、タテのカギ69が表示される。また、ウサギキャラクタ45も表示される。

【0031】図6は、文字カギと音カギの両方を用いてカギを提供している場合を示している。図7は、文字カギと静止画カギを用いてカギを提供している場合を示している。図示していないが、静止画の代わりにアニメやビデオ等の動画を用いても構わない。

【0032】図8は、クロスワードパズル提供プログラム85の他の動作例を示すフローチャートである。図8が図4と異なる点は、S21～S23の代わりに、S24～S29が存在することである。前述した図4のフローチャートにおいては、全ての問いに対する解答がなされるまで、正解か否かを表示しなかったが、図8に示す動作においては、各単語毎に正解か否かを表示するとともに、ヒントを表示する場合を示している。以下動作について、S24～S29について説明する。S20にお

いて、1つのカギに対する解答が入力された場合、S24において、その1つの解答が正解か否かをチェックする。正解の場合には、S25において、それが最後の単語であったかをチェックし、最後でない場合には、再び次の入力を待つため、S12に戻る。S24において、正解でない場合には、S26において、エラー表示部91がエラーメッセージ101を表示する。図9は、S26において、エラー表示部91がエラーメッセージ101を文字と音声により表示した場合を示している。また、不正解の単語をブリンク表示した場合を示している。なお、図10に示すように、入力された単語のどの文字がエラーであるかが分かるようにエラー表示（及びブリンク表示）をするようにしても構わない。また、図11に示すように、1つの単語の入力を待ってからエラー表示をするのではなく、1文字入力された時点で間違いである場合には、即座にエラー表示（及びブリンク表示）をするようにしても構わない。

【0033】エラー表示を行った次には、S27において、カギ提供部87がヒント99を表示する。図12は、不使用枠78にヒント枠81を表示した場合を示している。S28において、解答者がこのヒント枠81を選択するか否かを待ち、S28において、解答者がヒント枠81をクリックした場合には、S29において、ヒント99が表示される。図13に示すように、この場合には、解答の絵が表示された場合を示している。S29のヒントを得た後、解答者は、再びS20において、解答を入力することができる。

【0034】この実施の形態においては、パネル52とカギ表示窓67をオーバラップ表示しているため、小さな画面でもパズルを楽しむことができる。また、パネル52を全て表示しなくてもよく、対象ワード65とカギ表示窓67とを表示できる画面領域があればパズルを楽しむことができる。

【0035】実施の形態2. この実施の形態においては、クロスワードパズルと広告を一体化した場合について説明する。この実施の形態においては、パズルの利用者が楽しみながら参加できて、更に、効果的な広告プロモーション活動を通じて広告提供企業の知名度や商品の売り上げ向上に起用することができるシステムについて説明する。即ち、このシステムは、パズルを活用してゲーム感覚で参加できる新しい広告手法を提供するものである。

【0036】この実施の形態におけるシステムは、図1に示したものと同様である。以下、実施の形態1と異なる部分を説明する。図14は、クロスワードパズル提供プログラム85の動作フローチャートである。図14が図8と異なる点は、S11とS13が追加されている点である。パネル表示部86がパネル52を表示すると同時に、広告表示部90のバナー広告部30がS11において、広告100を表示する。図15においては、不使

用枠78にX会社バナー広告102が表示され、不使用枠79にA会社バナー広告103が表示されている場合を示している。また、ヨコのカギ68には、A会社の製品名を問うカギが表示されている。また、パネル52の下には、X会社の景品広告105が表示されている。図14のS12において、解答者が異なる対象ワード65を選択した場合には、S13において、その度にバナー広告を変更する。例えば、図16は、対象ワード65に対するカギがB会社の製品名を問うカギなので、A会社バナー広告103をやめて、不使用枠79にB会社バナー広告104を表示した場合を示している。このように、カギの内容によって広告やバナー広告をリアルタイムに変更していく点がこの実施の形態の特徴である。また、これらの広告は、不使用枠78及び不使用枠79を利用しており、ゲームを進めるにあたっては、全く使用しない領域を広告に用いている点が特徴である。また、これらの広告は、パネル52の内部に配置されているため、解答者が常に注目している部分に広告が配置される点が特徴である。また、パネル52の内部に広告を入れているため、広告のために表示領域がとられてしまい、表示画面61に本来表示すべき内容が制限されてしまうという不都合がなくなる。

【0037】図17は、広告やバナー広告を解答用マス目(枠)に配置した場合を示している。このマス目への広告の表示は、解答者からの解答の入力により上書きされ消え去れるようになっている。或いは、これらの広告は、半透明に表示するようにしても構わない。

【0038】図18は、ヨコのカギ68の解答をするためには、必ずA会社のホームページを参照しなければならないようになっている場合を示している。即ち、A会社バナー広告103をクリックしてA会社のホームページにある製品を見ない限りは、解答できないようになっている。

【0039】図19は、このシステムの全体の流れを示している。利用者がPC54からアクセスした場合には、PC専用ウェブサイトアクセスできる。また、利用者が携帯電話58からアクセスした場合には、携帯又はPDA向け専用ウェブサイトアクセスすることができる。利用者は、ウェブサイトから提供されている各パズルのページの中から自分の好みに合うパズルを選択する。そして、不使用枠78や不使用枠79に表示されているA会社バナー広告103やB会社バナー広告104をクリックすることにより、提供企業のホームページからヒントを得たり、或いは、提供企業が提供しているヒント広告を閲覧することができる。このようにして、パズルが完成した場合には、提供企業のコマースを流し、その後、景品の申し込みページを表示し、個人の情報を登録する。更に、必要ならアンケートに回答してもらう。その結果、利用者は、提供企業から景品を獲得することができる。提供企業は、商品及びサービスの情報

を利用者に提供することができる。また、個人情報の登録をしたり、アンケートを取得できるので、利用者の情報を獲得することができる。

【0040】図20は、立体クロスワードパズルを三次元で表示したものである。図21は、図20に示したX1、X2、X3及びY1、Y2、Y3の断面を表示画面61にそれぞれ表示したものである。このように、図20に示す斜視図及び図21に示す断面図のそれぞれ、或いは、両方を表示画面61に表示することにより、三次元のパズルを楽しむことができる。また、このパズルに対しても前述したように、広告を載せることができる。

【0041】図23は、広告を載せることができる他のゲームを示す図である。広告を載せるものは、パネルとチップに分けることができる。パネルとは、図22に示す左側の欄にあるものであり、ゲーム盤である。また、チップは、図22の右側にあるものであり、駒等の可動物、移動物である。パネルは、通常、表示画面61に常に表示されているものであるから、常に利用者の目に触れるものである。更に、パネルの一部分に広告を表示するため、広告のために特別な領域を使用する必要がなく、表示画面61を効率よく使用することができる。また、チップは、ゲーム競技者が必ず動かすもの又は注目するものであるから、広告効果が向上する。図23は、一例として、オセロの場合を示している。オセロ盤の枠にA会社とB会社の広告を表示している。また、オセロチップの表面と裏面にA会社とB会社の広告を表示している。このように、パネルの一部、或いは、チップの一部に広告又はバナー広告を設けることにより、利用者に対して効果的な広告を行うことができる。

【0042】実施の形態3. この実施の形態では、前述したシステムの改良例について説明する。

1. カーソル64により対象ワード75を選択したとき、対象ワード75を拡大表示するようにしても良い。また、カギ表示窓67も拡大表示するようにしても良い。拡大表示することにより、視力の弱った者でもパズルを楽しむことができる。

2. カナ用パズル、漢字用パズル、英語用パズル、外国語用パズルを用意しても良い。二字熟語・四字熟語用パズル、ことわざパズルを用意しても良い。また、文字を用いる場合に限らず、絵、画像、アイコン等を並べるパズルでも良い。絵、画像、アイコン等を並べるパズルは、紙面を用いた従来の方法では提供できないパズルである。

3. 各種のモードを用意し、利用者にもモード選択を行わせるようにしてもよい。例えば、モードとして、以下のようなものがある。

1) 提供企業の広告ありモード、又は、なしモード。

2) 懸賞・景品ありモード、又は、なしモード。

3) ヒントありモード、又は、なしモード。

4) カギの種類を選択するモード。

音声カギのみ提供するモード。文字カギと音声カギとを提供するモード。文字カギと、音声カギと、静止画カギと、動画カギとをひとつ以上選択するモード。

5) 登場するキャラクタを選択するモード。

6) 拡大表示ありモード、又は、なしモード。

7) 同一端末を用いて複数の利用者が交代して回答し得点を競う対戦モード。

8) ネットワークを介して複数の端末から複数の利用者が回答の速さを競うネット対戦モード。

【0043】上記改良例は、クロスワードパズルをさらに魅力的にするものである。

【0044】

【発明の効果】以上のように、この発明の好適な実施の形態によれば、以下のような効果がある。パズルの種類は無限にあるので、常に新しい切り口で展開できる。即ち、様々な企業で継続的に利用可能である。商品特性による変更も可能である。

【0045】「パズルを解く」ということで、利用者の長い滞留時間が期待できる。また、高い再訪問率も期待できる。即ち、アプローチのチャンスの増大／メッセージ訴求力の向上が期待できる。

【0046】利用者は、「参加意識」と「景品」によって、高いレベルでの広告メッセージ受容度が期待できる。即ち、メッセージ方法の工夫により、広告効果の飛躍的な向上が期待できる。

【0047】単なる「懸賞サイト」とは違い、よりフォーカスしたユーザにアプローチが可能である。即ち、より精度の高い潜在顧客情報の入手や分析が可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】 実施の形態1のシステム構成図である。

【図2】 クロスワードパズル提供サーバ51の構成図である。

【図3】 クロスワードパズル提供プログラム85による表示画面61を示す図である。

【図4】 クロスワードパズル提供プログラム85の動作フローチャート図である。

【図5】 表示画面61にパネル52を表示した図である。

【図6】 文字カギと音カギを用いる場合の図である。

【図7】 文字カギと静止画カギを用いる場合の図である。

【図8】 クロスワードパズル提供プログラム85の動

作フローチャート図である。

【図9】 エラー表示部91の動作説明図である。

【図10】 エラー表示部91の動作説明図である。

【図11】 エラー表示部91の動作説明図である。

【図12】 ヒント提供部89の動作説明図である。

【図13】 ヒント提供部89の動作説明図である。

【図14】 実施の形態2のクロスワードパズル提供プログラム85の動作フローチャート図である。

【図15】 広告表示部90の動作説明図である。

【図16】 広告表示部90の動作説明図である。

【図17】 広告表示部90の動作説明図である。

【図18】 広告表示部90の動作説明図である。

【図19】 実施の形態2の全体の流れ図である。

【図20】 三次元パズルを示す図である。

【図21】 三次元パズルの断面図である。

【図22】 ゲーム環境としてのパネルとチップの例を示す図である。

【図23】 オセロゲームを示す図である。

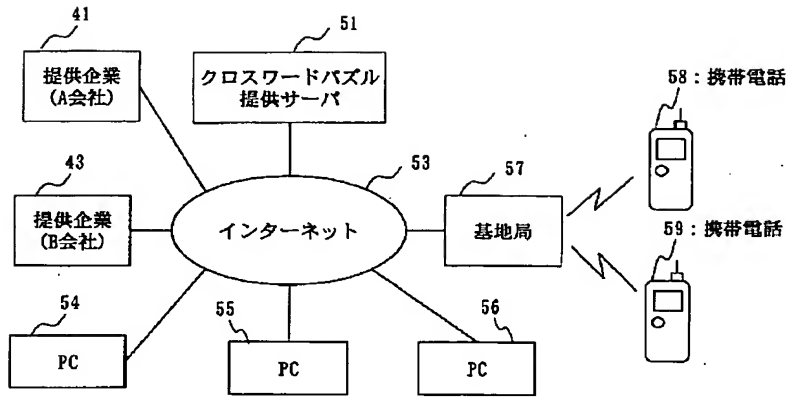
【図24】 従来の紙面を用いたクロスワードパズルを示す図である。

【図25】 従来のバナー広告を示す図である。

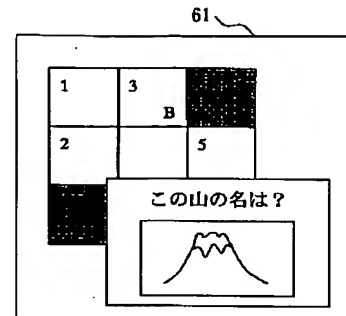
【符号の説明】

21 クロスワードパズル表示部、24 文字カギ表示部、25 音カギ出力部、26 静止画カギ表示部、27 動画カギ表示部、28 キャラクタ表示部、30 バナー広告部、41 提供企業(A会社)、43 提供企業(B会社)、44 サルキャラクタ、51 クロスワードパズル提供サーバ、52 パネル、53 インターネット、54、55、56 PC、57 基地局、58、59 携帯電話、60 マウス、61 表示画面、62 マイク、63 スピーカ、64 カーソル、65 対象ワード、67 カギ表示窓、68 ヨコのカギ、69 タテのカギ、71 枠、78、79 不使用枠、83 CPU、84 FXD、85 クロスワードパズル提供プログラム、86 パネル表示部、87 カギ提供部、88 解答文字列入力表示部、89 ヒント提供部、90 広告表示部、91 エラー表示部、93 クロスワードパズルのパネル、94 文字カギ、95 音カギ、96 静止画カギ、97 動画カギ、98 キャラクタ、100 広告、101 エラーメッセージ、102 X会社バナー広告、103 A会社バナー広告、104 B会社バナー広告。

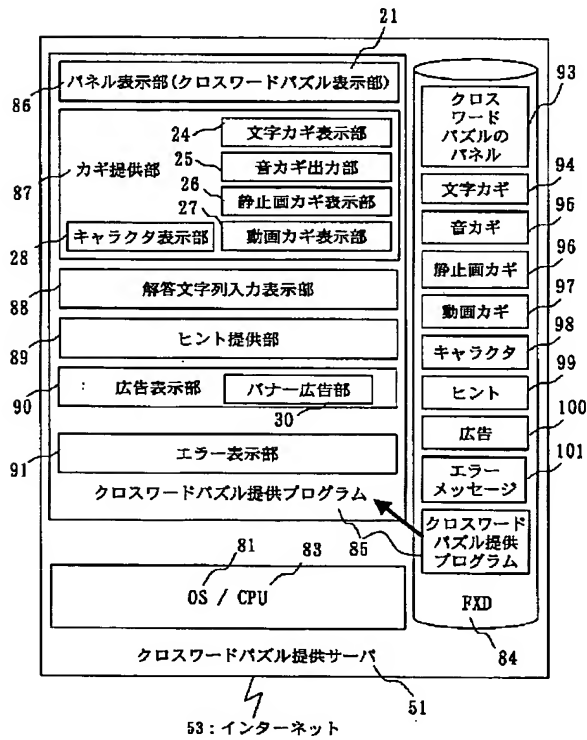
【図1】



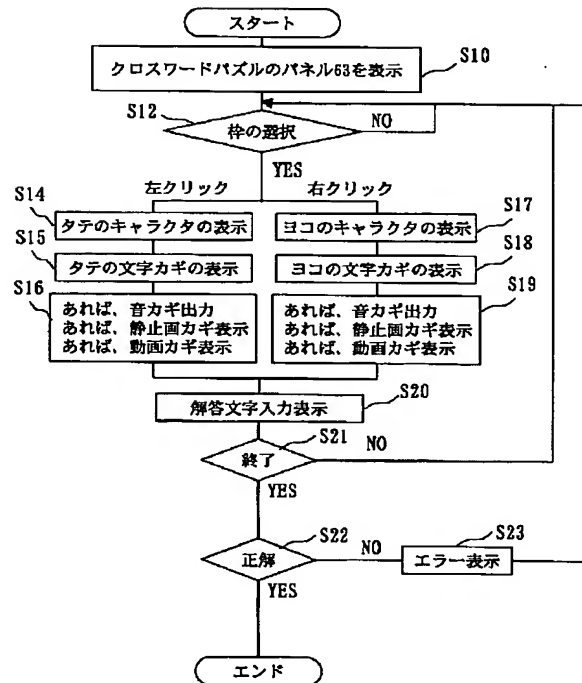
【図7】



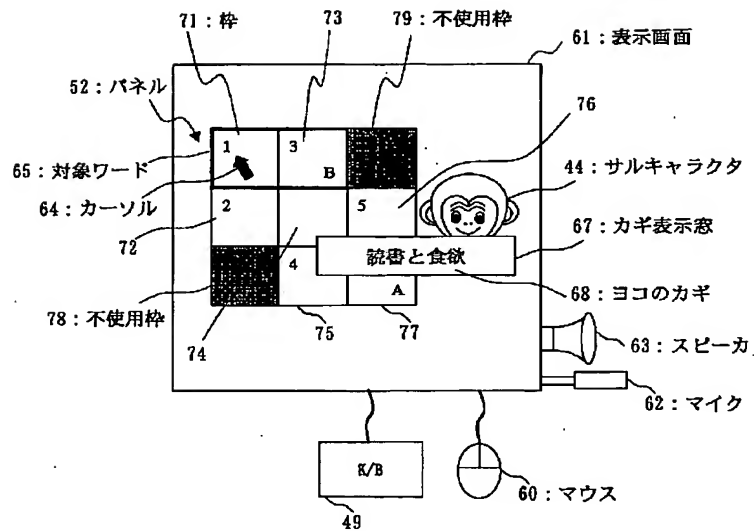
【図2】



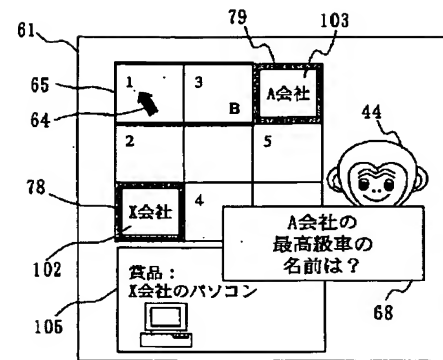
【図4】



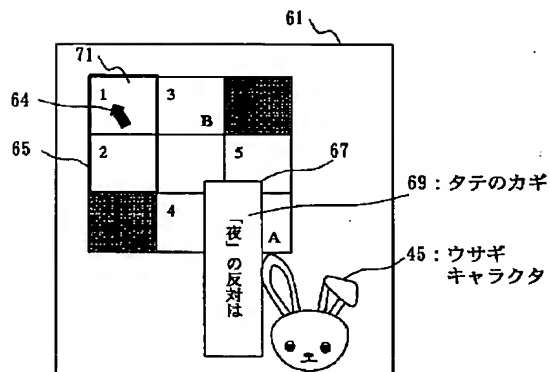
【図3】



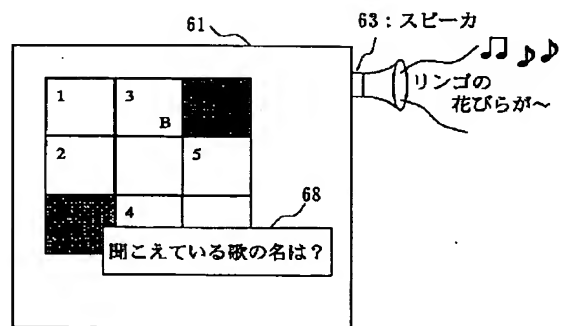
【図15】



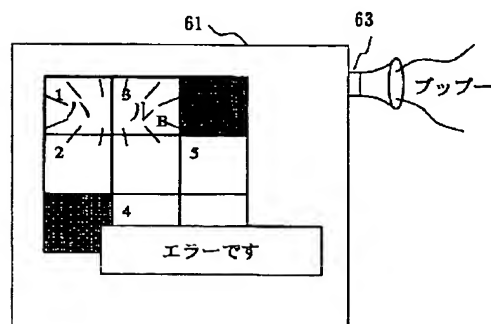
【図5】



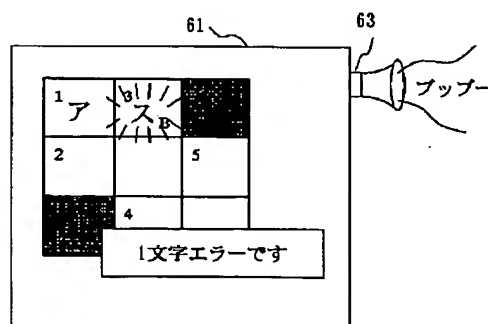
【図6】



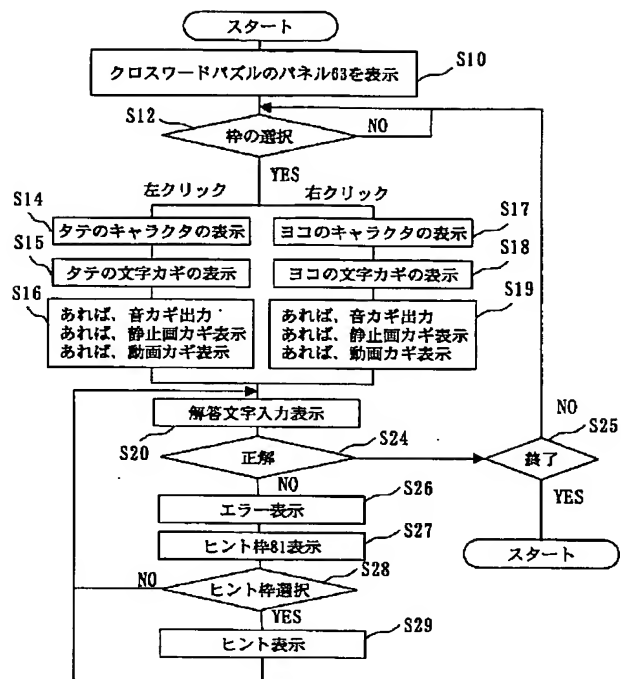
【図9】



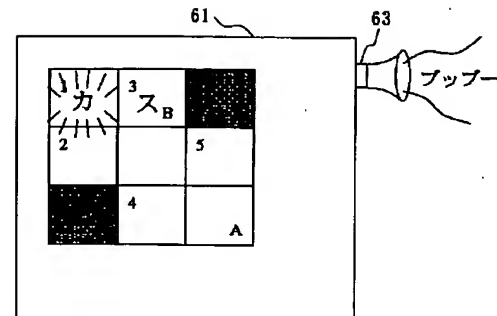
【図10】



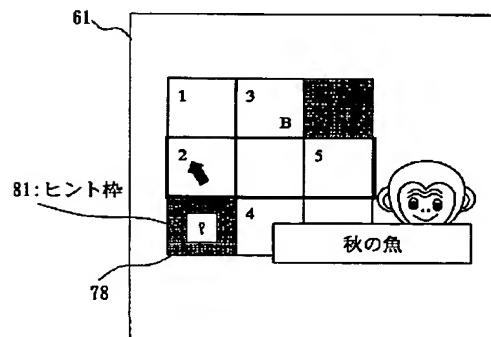
【図8】



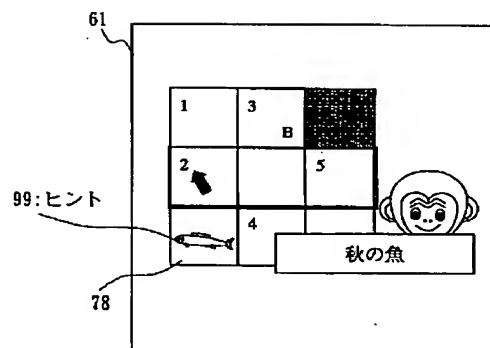
【図11】



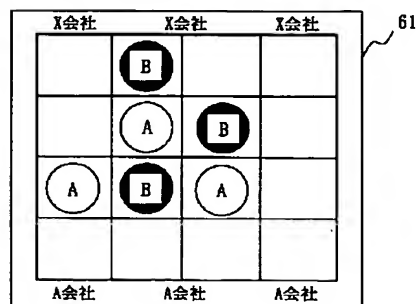
【図12】



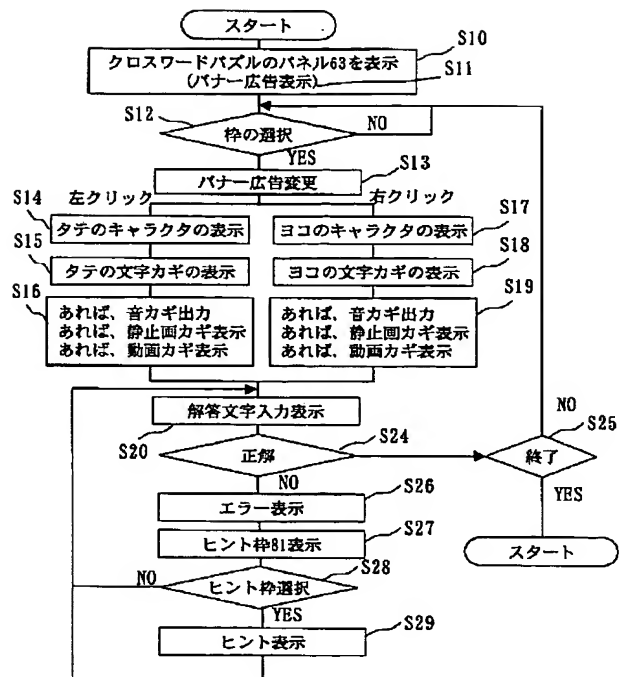
【図13】



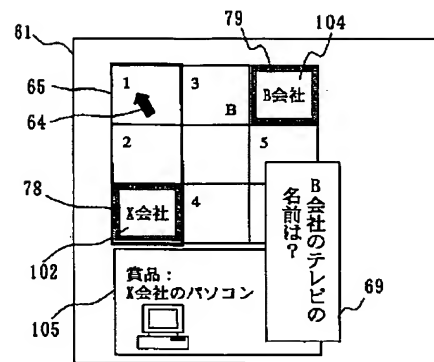
【図23】



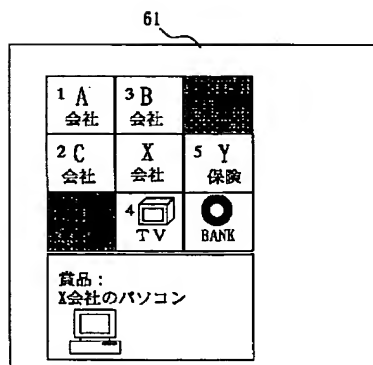
【図14】



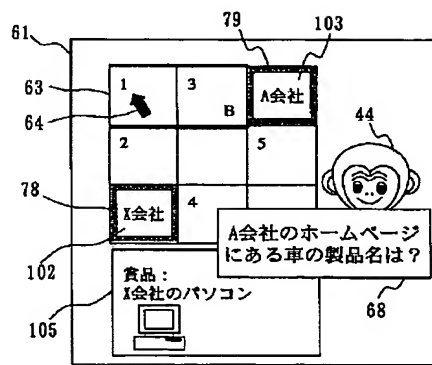
【図16】



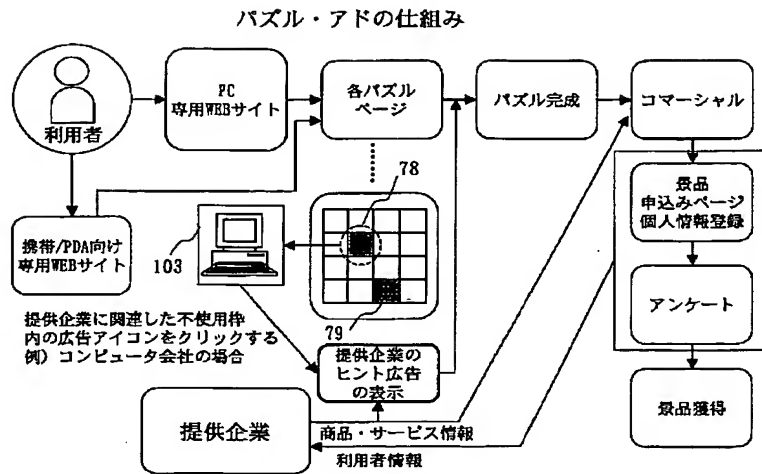
【図17】



【図18】

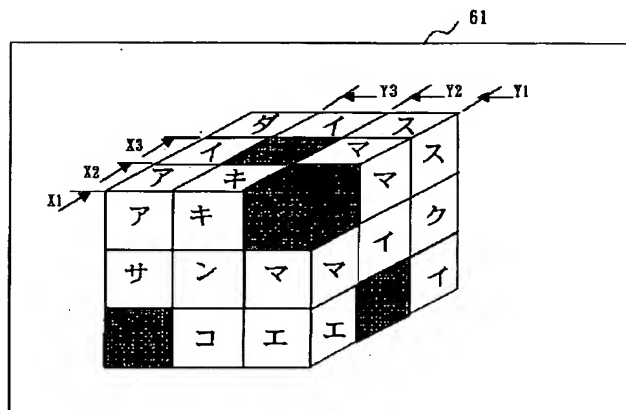


【図19】



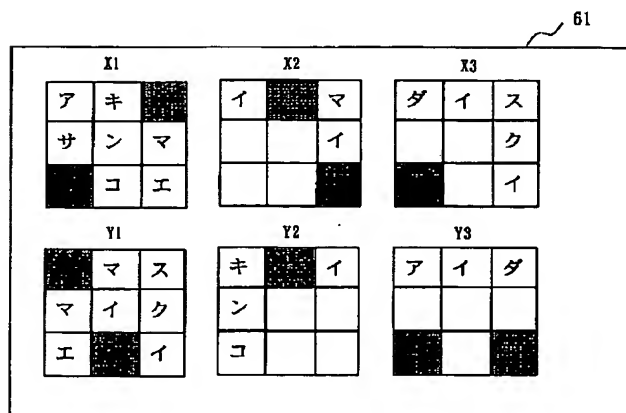
【図20】

【図22】

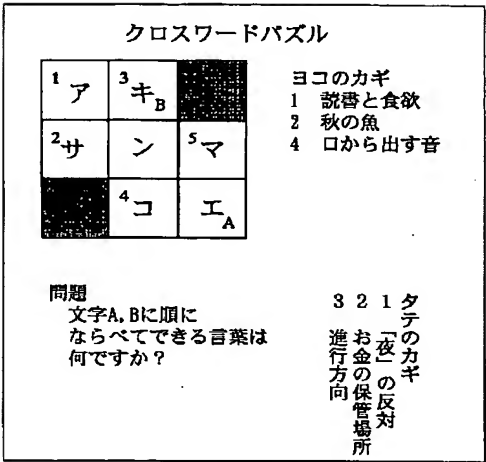


【図21】

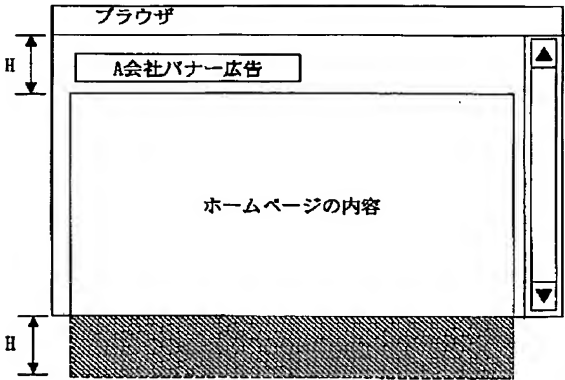
ゲーム環境	
パネル	チップ
麻雀卓	麻雀パイ
ルーレット卓	ルーレットチップ
トランプ卓	トランプカード
将棋盤	将棋駒
碁盤	碁石
オセロ盤	オセロチップ
スゴロク盤	スゴロク駒
野球ゲーム盤	競技者・審判
サッカーゲーム盤	競技者・審判
格闘・戦闘ゲーム盤	競技者・審判
プロレスリング盤	競技者・審判
テニスゲーム盤	競技者・審判
卓球ゲーム盤	競技者・審判
競馬ゲーム盤	馬
競艇ゲーム盤	船
パネル獲得ゲーム	—
クロスワードパズル	—
ジグソーパズル	—



【図24】



【図25】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. ⁷		識別記号	F I	テーマコード (参考)	
G 0 6 F	13/00	5 4 0	G 0 6 F	13/00	5 4 0 P
	17/60	3 0 2		17/60	3 0 2 E
		5 0 4			5 0 4
(72)発明者 木村 充			F ターム (参考)		
東京都渋谷区神宮前一丁目14番34号 森ビ			2C001 AA01 AA03 AA04 AA05 AA10		
ル 株式会社ユー・ビィ・アール内			AA12 AA14 BA02 BB01 BB02		
			BB03 BC01 CC01 CC08		
			5E501 AA17 AB03 AC06 BA17 CA02		
			EB05 FA02 FA25 FB43		